

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik maupun mahasiswa agar berkembang kearah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani, aktivitas jasmani inilah bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi-potensi yang dimiliki mahasiswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di perkuliahan mulai dari semester awal sampai dengan semester akhir, melalui aktivitas jasmani ini diharapkan tujuan pendidikan yang meliputi ranah kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik dapat terwujud dan bentuk aktivitas jasmani yang disajikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berbentuk olahraga maupun non olahraga, selanjutnya jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapat hasil yang diinginkan.

Pendidikan jasmani secara umum dapat diartikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan.

Seseorang dikatakan sehat jasmani apabila aktifitas fisiknya dilakukan terus menerus, sehat maka terdapat dalam 2 tingkatan yaitu: (1) Sehat statis: normalnya fungsi alat-alat tubuh pada waktu istirahat; (2) Sehat dinamis: normalnya fungsi alat-alat tubuh pada waktu bekerja/ berolahraga yang juga bertingkat-tingkat bergantung pada beratnya kerja atau olahraga yang dilakukan.

Orang yang sehat dinamis, pasti juga ia sehat statis, akan tetapi tidak pasti sebaliknya, Contoh: penyakit jantung pada keadaan istirahat mereka bisa sehat tetapi pada saat bekerja atau berolahraga maka akan timbul gejala-gejala penyakitnya. Sehat dinamis adalah sasaran yang harus melalui kegiatan olahraga. Karena berolahraga sesungguhnya melatih alat-alat tubuh untuk dapat berfungsi pada waktu bekerja atau berolahraga, di dalam kehidupan seseorang yang berolahraga sangat penting bagi organ tubuh sehat serta olahraga merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya dan olahraga dapat dilakukan ditempat manapun baik di dalam bermasyarakat telah menyadari akan pentingnya melakukannya hal ini terbukti dari banyaknya masyarakat yang melakukan olahraga pada hari-hari libur di lapangan serta tempat tertentu dan pada umumnya mereka berolahraga dengan tujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan. Permainan bola voli termasuk jenis permainan yang memerlukan latihan yang teratur dan terarah, karena mengandung berbagai unsur gerak, bahwa dalam bermain bola voli secara baik dan berprestasi sangat memerlukan penguasaan teknik-teknik dasar secara sempurna dan baik, dalam permainan bola voli untuk dapat memperoleh prestasi maksimal juga banyak faktor yang mempengaruhi yaitu

kekuatan, kelincahan, ketahanan aerobik, kecepatan reaksi, dan kelentukan, disamping itu penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang ikut menentukan menang atau kalahnya regu di dalam suatu pertandingan disamping unsur-unsur kondisi fisik, taktik, dan mental sedangkan Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.

Selanjutnya Scoresheet bola voli ialah suatu bagian yang sangat penting yang harus ada dalam sebuah pertandingan, score sheet berfungsi sebagai alat control untuk urutan servis serta perpindahan pemain dan juga berguna sebagai catatan apa bila dalam pertandingan ada kejadian-kejadian yang tidak sesuai dengan pertandingan sehingga score sheet sangat penting dalam olahraga bola voli.

Pendidikan jasmani adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rohaniah yang meliputi aspek mental, intelektual dan bahkan spiritual. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, maka pendidikan jasmani merupakan bentuk pendekatan keaspek sejahtera Rohani (melalui kegiatan jasmani), yang dalam lingkup sehat sehat rohani selanjutnya pendidikan jasmani adalah sebuah bidang yang bergerak di bidang olahraga kesehatan rekreasi yang berperan penting yang luas dan Pendidikan jasmani juga sebagai salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia di Sebabkan pembelajaran pendidikan jasmani lebih terfokus pada gerak manusia serta berperan penting bagi wilaya pendidikan lainnya dan berkaitan dengan tubuh dan fisik manusia.

Pembelajaran pendidikan jasmani pada mahasiswa adalah sebuah hal yang

sangat penting serta mendasar dalam ruang lingkup pendidikan dikarenakan (pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi) pada mahasiswa penjaskesrek semester I kelas C merupakan sebuah hal yang sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter seorang mahasiswa yang dimana dapat dilihat dari unsur-unsur yang terkandung, didalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa (Pendidiksn Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi) penjaskesrek kelas C. semester I dalam melakukan proses pembelajaran yang optimal serta terdapat kegiatan belajar yang afektif serta menambah pengetahuan peserta didik sehingga mengubah pola pikir peserta didik menjadi dewasa.

Pendidikan adalah sebagai proses pembinaan manusia yang akan berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang di ajarkan pada mahasiswa (Pendidiksn Jasmani Kesehatan dan Rekreasi) penjaskesrek kelas C. semester I memiliki peran yang sangat penting dalam belajar, belajar melalui aktivitas jasmani, yang terdapat yang dilakukan secara sistematis pembekalan pengalaman belajar itu dapat di arahkan untuk bisa membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik serta penjaskesrek dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motoric, pengetahuan serta penalaran dan pengetahuan nilai sikap, mental, emosional serta sportifitas terbiasanya hidup sehat dapat merangsang pengetahuan dan pengembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang serta penunjang keberhasilan lainnya dalam pembelajaran dengan adanya media dengan menggunakan media tersebut pembelajaran akan semakin menarik, dan rasa keingintahuan mahasiswa atas materi

yang dipelajarinya serta mahasiswa akan mengikuti proses belajar dengan baik hal tersebut dosen juga akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah bola voli saat melakukan observasi mengatakan bahwa terdapat permasalahan sebagai berikut: (1) kurang pengetahuan mahasiswa dalam pembelajaran score sheetbola voli; (2) mahasiswa kurang memahami score sheet bola voli,; (3) mahasiswa pada saat peraktek mengajar belum mampu mengisi scoresheet sehingga banyak yang terjadi kesalahan dalam pengisian scoresheet: (4) mahasiswa baru mengenal namanya scoreseet (5) mahasiswa kesulitan dalam mengisi scoresheet; (6) mahasiswa kurang memperhatikan penjelasan dosen sehingga, mahasiswa banyak yang mengalami kesulitan saat mengisi scoresheet. dengan adanya permasalahan ini maka dosen pengampu mata kuliah membutuhkan media pada proses pembelajaran pada mahasiswa jurusan (Pendidiksn Jasmani Kesehatan dan Rekreasi) kelas C. semester I, menggunakan mendia pembelajaran dalam proses pemberian materi dapat mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang”Pengembangan Pedoman Pembelajaran *score sheet* Bola Voli Pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek kelas C Asemester I” dengan hal ini pengembangan media pembelajaran sejalan dengan tuntutan untuk mengembangkan kurikulum dan silabus serta pengembangan media pembelajaran merupakan keterampilan, sikap dan pengetahuan yang harus dipelajari agar bisa mendorng mahasiswa/mahasiswi untuk mencapai standar komptensi yang ditentukan secara detail terdapat jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan, sikap atau nilai serta pengetahuan pengembangan media

pembelajaran yang dipilih dosen untuk bahan ajar hendaknya harus dipeleajari mahasiswa dalam proses pembelajaran agar bisa menunjang pengetahuan mahasiswa serta membuat mahasiswa lebih kreatif ketika menjadi seorang guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan bagaimana Pengembangan draft buku saku Pembelajaran *Scoresheet* bolavoli Pada Mahasiswa Penjaskesrek Kelas C. semester I?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah pada penelitian ini, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik pengembangan media pedoman penulisan *scoresheet* bolavoli pada mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi penjaskesrek kelas C. semester I pada pembelajaran bola voli.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini secara khusus dapat membrikan manfaat

1. Secara Teoritis

- a.** pada penelitian secara khusus dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- b.** Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alata bantu dalam melaksanakan proses pemebelajaran *scoresheet*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, memberikan suasana belajar yang baru dan kreatif sehingga mahasiswa tidak merasa bosan dan jenu pada proses pembelajaran berlangsung
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan media pembelajaran

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan draft buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli yang diharapkan akan dapat menghasilkan melalui penelitian pengembangan ini adalah pedoman pengembangan pembelajaran *scoresheet* bola voli pada mahasiswa penjas kesrek (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi) kelas C semester I, pengembangan pedoman pembelajaran *scoresheet* bola voli ini dapat mengubah model pembelajaran yang efektif dan efisien, dan dapat mengetahui kesulitan dalam proses pembelajaran *scoresheet* bola voli khususnya pada materi bola voli terutama untuk mengatasi karakteristik mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi penjas kesrek kelas C semester I serta minimnya pengetahuan pedoman penulisan *scoresheet* bola voli. Peneliti memandang bahwa dari berbagai pengembangan yang digunakan dalam proses pembelajaran, harus sesuai, saling berhubungan berkaitan langkah satu dan langkah yang lain, sesuai dengan karakteristik yang ada dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan draft buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli menurut peneliti pengembangan draft buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli merupakan alat bantu atau alat yang

dapat digunakan dalam proses pembelajaran draft buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan draft buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi kelas C semester I sangatlah penting dilakukan, mengingat bahwa pembelajaran buku saku *scoresheet* bola voli yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi kelas C semester I

BAB II

DASAR TEORI

A. Kajian Teori

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah sebuah bidang olahraga yang bertujuan untuk mengolah tubuh agar menjadi sehat secara jasmani, oleh sebab itu pendidikan jasmani sangat penting bagi semua orang untuk menyehatkan tubuh.

Menurut Basuki (2016: 120) Pendidikan jasmani adalah sebuah bidang yang bergerak dibidang olahraga kesehatan dan rekreasi yang memiliki peran penting yang luas. Dalam hal ini pendidikan jasmani merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia disebabkan pendidikan jasmani lebih terfokuskan pada pola gerak manusia serta berperan penting bagi wilayah pendidikan lainnya berkaitan dengan tubuh dan fisik manusia selanjutnya Menurut Hiskya (2012:21) Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan aktifitas fisik yang menjadi media dan sekaligus tujuan untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh dan dapat berguna bagi kesehatan seseorang. Menurut Firmansyah (2009: 30) pendidikan jasmani merupakan sebuah wadah dimana dalam pendidikan akan membentuk karakter serta sifat dan emosional seseorang dan mendidik seseorang untuk menjadi manusia yang sehat jasmani maupun rohani yang menjadi kontribusi terhadap kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan hal yang terpenting dalam diri setiap manusia,

karena pendidikan jasmani menjadi faktor penyeimbang serta dapat menetralkan antara kesehatan jiwa dan kebugaran tubuh setiap manusia. Menurut A.M. Bandi Utama (2011:1) pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani, aktivitas jasmani inilah bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah di mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah, melalui aktivitas jasmani ini diharapkan tujuan pendidikan jasmani yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat terwujud. Bentuk aktivitas jasmani yang disajikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berbentuk olahraga maupun non olahraga dalam bentuk bermain, modifikasi cabang olahraga, dan aktivitas jasmani lainnya, secara lengkap ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah maupun di perkuliahan, meliputi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan, bermain merupakan bagian dari ruang lingkup pendidikan jasmani yang digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan, bermain mampu membawa individu ke arah perubahan yang lebih positif baik dalam aspek fisik, psikis, maupun sosial selanjutnya Menurut Sabaruddin Yunis Bangun (2016:157) pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan, pendidikan adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rohaniah yang meliputi aspek mental, intelektual dan bahkan spiritual.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan hal yang terpenting dalam diri setiap manusia, dikarekan pendidikan jasmani menjadi faktor penyeimbang serta dapat menetralkan antara kesehatan jiwa dan kebugaran tubuh setiap manusia dan berperan penting dalam semua bidang pendidikan yang bertujuan mengembangkan keterampilan berfikir, kesehatan, interaksi sosial dan membentuk karakter serta moral yang baik di dalam lingkungan masyarakat, maka dengan ini pendidikan pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pembelajaran yang di dalamnya yang mengandung unsur gerak serta kebugaran jasmani pada setiap orang yang terlibat dalam proses pelaksanaan pendidikan jasmani tersebut.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Sabaruddin Yunis Bangun (2016: 158) tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

- (1) mengembangkan keterampilan fisik yang mungkin setiap individu berpartisipasi dalam berbagai aktivitas jasmani;
- (2) mengembangkan kebugaran fisik yang berfungsi normalnya system tubuh untuk hidup aktivitas mahasiswa pada lingkungannya masing-masing;
- (3) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman keterampilan fisik dan sosial, kebugaran jasmani, prinsip-prinsip ilmiah gerak, dan hubungan latihan jasmani dengan kesejahteraan personal setiap orang;
- (4) mengembangkan sikap dan apresiasi yang mengugah partisipasi dan kenikmatan beraktivitas jasmani, kebugaran, kualitas penampilan, self konsep positif dan respek terhadap orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, maka yang menjadi tujuan dari pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan yaitu untuk membentuk karakter yang kuat, serta mengembangkan keterampilan gerak seseorang, menumbuhkan kemampuan berfikir secara kritis, mengembangkan sikap sportifitas serta pola hidup sehat.

c. Pengertian Belajar

Menurut Sukmadinata (2004: 156) menyatakan belajar adalah peningkatan pengetahuan yang menetap sehingga mempengaruhi hasil belajar ada peningkatan. Selanjutnya menurut Sagala (2009) mendefinisikan bahwa belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dimana proses suatu organisme berubah akibat dari pengalaman yang didapatkan dari setiap proses pembelajaran.

Dengan adanya pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa aktifitas pembelajaran biasa dilakukan dimana saja kapanpun tanpa ada batasan waktu sehingga perubahan dalam diri seseorang mengalami peningkatan akibat pengalamannya tersebut.

d. Pengertian Pembelajaran

Menurut Kirom (2017:70) Pembelajaran adalah sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri, pengertian tersebut menekankan pada proses pendewasaan yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta merta menyampaikan materi (*transfer of knowledge*), tetapi lebih bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (*transfer of value*) dari materi yang di ajarkan agar dengan bimbingan pendidik bermanfaat untuk mendewasakan siswa.

Menurut Aprida Pane(2017:337) Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. Dalam Pasal 1 butir 20 pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai suatu konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik, dari pengertian tersebut tampak bahwa antara belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan fungsional, keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada simpul terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu. Keterkaitan fungsional pembelajaran dengan belajar adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran walaupun demikian perlu diingat

bahwa tidak semua proses. Belajar merupakan konsekuensi dari pembelajaran misalnya, seseorang berubah perilakunya yang cenderung ceroboh dalam menyeberang jalan raya setelah secara kebetulan ia melihat ada orang lain yang menyeberang, tertabrak sepeda motor, karena ketidak hati-hatiannya, oleh karena itu dapat pula dikatakan bahwa akuntabilitas belajar bersifat internal-individual, sedangkan akuntabilitas pembelajaran bersifat publik.

Menurut Aprida Pane Dalam Dja'far Siddik (2017:337) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur mengorganisasi lingkungan yang ada di lingkungan peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar dan peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah, dalam belajar tentunya banyaknya perbedaan seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran dan ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran sesuai dengan keadaan setiap peserta didik, oleh karena itu jika hakikat belajar adalah perubahan maka hakikat pembelajaran adalah pengaturan dan menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan peserta didik dan unsur belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, secara nasional pembelajaran di pandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama yaitu, peserta didik, pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar maka yang di katakana dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan suatu kesatuan komponen yang

saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang di harapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah di tetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat dijelaskan bahwa pembelajaran yaitu bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta dalam meningkatkan kemampuan afektik, kognitif, dan keterampilan serta menyajikan informasi dan aktivitas yang memudahkan si pelajar untuk mencapai tujuan belajar yang di harapkan.

e. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Tejo Nurseto (2011: 20) media merupakan bentuk jamak dari “medium” secara harafia berarti perantara atau pengantar, *Association for Education and Communication Technology* (ACET), mengartikan kata media sebagai bentuk dan saluran yang di pergunakan untuk proses informasi.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segalaah benda yang dapat di manipulasikan, di lihat, di dengar, di baca atau di bicarakan peserta instrument yang di pergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Talizaro Tafanao (2018: 105) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, perkembangan pendidikan yang sangat pesat berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada system pendidikan yang ada, keadaan tersebut mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi pembelajaran dan

penambahan baru pada media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat di mana masing-masing media yang ada punya ciri dan kemampuan sendiri, dari hal ini kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya. Menurut Jatmika dalam Gerlach dan Ely (2005: 91) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar, dalam cakupan yang lebih sempit media diartikan sebagai alat-alat untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal yang disampaikan, media berperan sebagai medium untuk mengantarkan pesan dari sumber penerima dan dapat juga dikatakan bahwa media digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada si penerima pesan, Guru dan peserta didik saling mengadakan komunikasi yaitu, proses penyampaian pesan yang berupa perintah/tugas atas materi pembelajaran melalui pemanfaatan media tertentu ke penerima pesan, komunikasi yang dilakukan lebih banyak ke arah komunikasi verbal.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif merupakan alat untuk menyampaikan informasi belajar dan pesan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi, sehingga peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh peneliti.

b. Penggunaan Media Pembelajaran

Sebelum penggunaan media, hendaklah seorang peneliti memilih media yang nantinya akan digunakan, Muhamad Ali (2013: 13) media dalam pembelajaran berfungsi sebagai pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku

dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya dan media pembelajaran juga dapat berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan peneliti, media juga dapat berfungsi sebagai alat bantu mengajar serta penggunaan media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dapat memberikan pengalaman belajar sehingga penerima pesan dapat menangkap materi pembelajaran dengan mudah.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran harus bervariasi, lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Pengertian Modifikasi Media

Menurut Dipa Prayudha Hutama, Dkk (2019:28) modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan para guru ataupun peneliti agar proses pembelajaran lebih mudah mencapai tujuan belajar dan modifikasi juga dapat menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya, guru harus bisa memodifikasi media pembelajaran dengan memanfaatkan prasarana dan sarana olahraga seadanya yang tersedia di sekolah serta modifikasi media juga sebagai salah satu upaya yang dilakukan oleh seorang peneliti agar si penerima pesan dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias, modifikasi media juga salah satu upaya yang dapat dilakukan para guru maupun dosen agar proses pembelajaran lebih mudah mencapai tujuan belajar.

Menurut Fitter Arip Sasongko dalam Ahmad Rusly (2014: 3) modifikasi media merupakan cara merubah bentuk cara merubah sebuah barang dari dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat di lakukan oleh para guru penjasorkes agar proses pembelajaran penjas di laksanakan secara optimal, modifikasi juga di gunakan sebagai salah satu alternative pendekatan dalam pembelajaran penddikan jasmani yang di lakukan dengan berbagai pertimbangan.

Menurut Boma Sandy, Kurnia Tahki, Nur Ali dalam Bahagia (2020:2) mengemukakan bahwa modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat di lakukann para guru penjas agar proses pembelajaran dapat mencerminkan Dvelopmentally Appropriate Practice (DAP), artinya bahwa tugas ajar yang di sampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, serta dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas dapat di simpulkan bahwa modifikasi media pembelajaran adalah salah satu bentuk upaya guru berupa pesan/informasi yang dapat di manipulasi, dapat di lihat, di dengar dan di baca untuk di sampai pada si penerima pesan gunakan untuk mendapatkan proses pembelajaran yang maksimal, selain itu dapat di simpulkan bahwa modifikasi media pembelajaran sebagai alat untuk mengatasi kesulitan baik bagi guru dalam menyampaikan materi maupun bagi peserta didik dalam menguasai materi.

f. Hakikat Bola Voli

a. Pengertian Bola Voli

Permainan bola voli merupakan sebuah olahraga yang tergolong dalam jenis permainan bola besar. Permainan bola voli pada pelaksanaannya terdapat beberapa gerakan dasar yaitu teknik *service*, teknik *smash*, serta teknik *passing*, dan teknik *block*, peraturan dalam permainan bola voli adalah setiap pemain akan berupaya melakukan pukulan bola yang dengan tujuan agar jatuh pada daerah pertahanan lawan yang akan mendapatkan sebuah skor dari hasil pukulan tersebut. Dalam permainan bola voli terdapat 6 orang pemain yang akan saling bertanding dalam sebuah team.

Menurut Nikodemus Oskar Dalam Suharno HP (2020:17) Seorang pemain harus dapat menguasai teknik dasar permainan bola voli dengan baik dan benar, dan dapat disempurnakan apabila seorang pemain dapat menguasai teknik tersebut yaitu teknik 1) servis (*service*); 2) umpan (*passing/set-up*); 3) smes (*smash*); dan 4) bendungan (*block*). Teknik dasar sebagai sebuah kunci kesuksesan seorang atlet, maka dalam bola voli juga ketika sebelum melakukan permainan alangkah baiknya seseorang melatih dulu teknik-teknik dasar yang ada pada bola voli tersebut yang meliputi beberapa gerakan yaitu, gerakan memukul, melompat. Menurut Ika Noerjannah, Andun Sudijandoko (2016:47) bolavoli adalah permainan dengan tempo yang cepat, sehingga waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, dan bila tidak menguasai teknik dasar yang sempurna akan memungkinkan kesalahan-kesalahan teknik yang lebih besar, dan Bolavoli juga merupakan permainan olahraga yang sudah populer dan digemari oleh masyarakat dunia, tidak terkecuali

Indonesia. Tidak heran bila permainan ini dimainkan hampir semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, masyarakat pedesaan, perkantoran, sampai warga perkotaan yang tinggal di kompleks-kompleks perumahan disamping mudah untuk dipelajari, olahraga bolavoli juga tidak membutuhkan biaya yang mahal, tempat yang luas, dan fasilitas yang bagus. Dengan tempat dan fasilitas sederhana semua orang sudah bisa bermain bolavoli selanjutnya Menurut Efan Murtiyono, Hermawan Pamot Raharjo (2015:1954) Bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain bolavoli yang diantaranya adalah dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampun jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh kearah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat.

b. Macam –macam Teknik Dasar Bola Voli

Permainan bola voli merupakan sebuah olahraga yang tergolong dalam jenis penelitian bola besar dan teknik dasar bola voli adalah sebuah kunci kesuksesan seorang atlet, maka dalam bola voli juga ketika sebelum melakukan permainan alangkah lebih baiknya seorang melatih teknik dasar yang ada pada bola voli, seorang pemain tidak mengalami kesulitan pada saat melakukan sebuah aktifitas permainan bola voli Nikodemus Oskar Dalam Asep Hidayat, Dedi Iskandar (2020:19) Pada dasarnya bola voli merupakan sebuah olahraga yang didalamnya mengandung beberapa gerakan yang memerlukan sebuah kecepatan dan kelincahan dalam mengolah bola. Dengan efektif dan efisien sesuai dengan peraturan

permainan bola voli yang berlaku untuk mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa Permainan bola voli merupakan sebuah olahraga yang tergolong dalam jenis permainan bola besar. Permainan bola voli pada pelaksanaannya terdapat beberapa gerakan dasar yaitu teknik *service*, teknik *smash*, serta teknik *passing*, dan teknik *block*.

c. sarana dan prasarana bola voli

Menurut Nora Lita Deritani (2017:3) pelaksanaan permainan bola voli haruslah meliputi sarana dan prasarana yang mendukung di antaranya; a) Bola: Bola voli tersebut memiliki keliling lingkaran 65 hingga 67 cm, dengan berat 260 hingga 280 gram. Tekanan dalam dari bola tersebut hendaknya sekitar 0.30 hingga 0.325 kg/cm² (4.26-4.61 psi, 294.3-318.82 mbar atau hPa); b) Lapangan Bola Voli: Ukuran lapangan bola voli yang umum adalah 9 meter x 18 meter. Garis batas serang untuk pemain belakang berjarak 3 meter dari garis tengah (sejajar dengan jaring). Garis tepi lapangan adalah 5 cm; c) Net: Jaring untuk permainan bola voli berukuran tidak lebih dari 9,50 meter dan lebar tidak lebih dari 1,00 meter dengan petak-petak atau mata jaring berukuran 10 x 10 cm, tinggi net untuk putra 2,43 meter dan untuk putri 2,24 meter, tepian atas terdapat pita putih selebar 5 cm; d) Daerah Service: Daerah servis adalah daerah selebar 9 meter di belakang setiap garis akhir. Daerah ini dibatasi oleh dua garis pendek sepanjang 15 cm yang dibuat 20 cm di belakang garis akhir, sebagai kepanjangan dari garis samping. Kedua garis pendek tersebut sudah termasuk di dalam batas daerah servis, perpanjangan daerah servis adalah kebelakang sampai batas akhir daerah bebas.; e) Antena Rod: Di dalam pertandingan

permainan bola voli yang sifatnya nasional maupun internasional, di atas batas samping jaring dipasang tongkat atau rod yang menonjol ke atas setinggi 80 cm dari tepi jaring atau bibir net. Tongkat itu terbuat dari bahan fibergelas dengan ukuran panjang 180 cm dengan diberi warna kontras; f) Pemain: Jumlah pemain dalam lapangan permainan sebanyak 6 orang setiap regu dan ditambah 5 orang sebagai pemain cadangan dan satu orang pemain libero. Satu tim maksimal terdiri dari 12 pemain, satu coach, satu sistem coach, satu trainer, dan satu dokter medis, kecuali libero, satu dari para pemain adalah kapten tim, dia harus diberi tanda dalam score sheet. Hanya pemain terdaftar dalam score sheet dapat memasuki lapangan dan bermain dalam pertandingan. Pada saat coach dan kapten tim menandatangani score sheet pemain yang terdaftar tidak dapat diganti.

d. Perlengkapan Bola Voli

Menurut Ismoko dalam Sukoco Bola (2013:2) voli merupakan salah satu cabang olahraga yang memasyarakat di Indonesia dan mempunyai perlengkapan sebagai berikut:

a. Bola

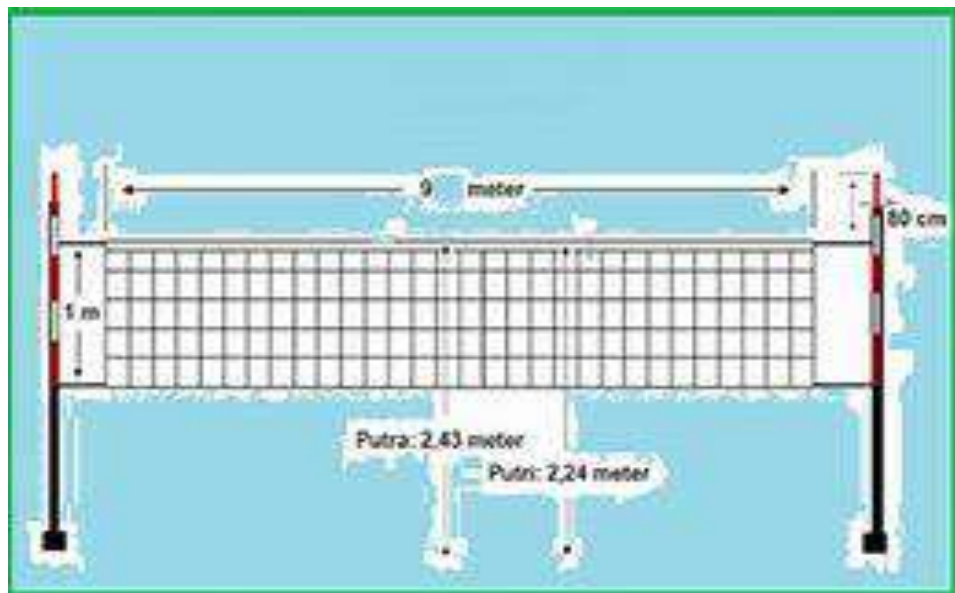


Gambar 2.1(Bola)

Sumber: (kompas.com)

- a. Bahan bola voli terbuat dari kulit yang lunak dan lebih halus sehingga tidak mudah menciderai tangan para pemain.
- b. Diameter lingkaran bola voli memiliki ukuran antara 18 cm hingga 20 cm
- c. Keliling lingkaran bola pada permainan voli yakni 65 cm sampai 67 cm
- d. Ukuran berat bola voli ialah kisaran 260 gram – 280 gram
- e. Tekanan udara bola voli adalah antara 294,3 – 318,82 mbar atau hPa.

b. Net



Gambar 2.2(Net)

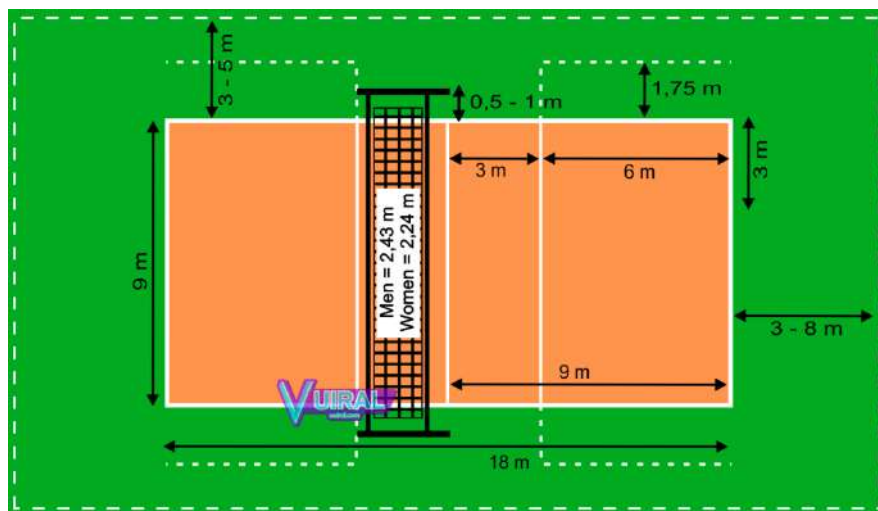
Sumber: (bhineka.com)

- a. Tinggi net voli putra 2.43 meter
- b. Tinggi net voli putri 2.24 meter
- c. Panjang net 9 meter
- d. Lebar net 1 meter
- e. Mata jala net 10 centi meter

- f. Pita tepian net 5 centi meter (atas maupun samping)
- g. Tinggi antena net 80 centi meter
- h. Jarak antra tiang net dan garis tepi lapangan 0.5-1 meter

Selanjutnya, pita tepian di atas net bola voli berukuran 5 sentimeter dengan ukuran pita tepian samping berukuran sama yakni 5 sentimeter pula. Terakhir, ukuran mata jala net pada permainan bola voli sebesar 10 sentimeter dan disarankan pemakaiannya dibentuk menyerupai persegi.

c. Lapangan



Gambar 2.3 (Lapangan Voli)

Sumber :(kompas.com)

- a. Panjang lapangan bola voli memiliki ukuran 18 meter.
- b. Lebar lapangan voli dibuat dengan ukuran 9 meter
- c. Panjang garis serang lapangan voli berukuran 3 meter
- d. Lebar baris dari lapangan voli setebal 5 sentimeter
- e. Area service lapangan bola voli berukuran 3 meter.

g. Pengembangan Pembelajaran *Scoresheet*

Pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* adalah sebuah buku saku yang dikembangkan untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga dalam sebuah proses belajar mahasiswa dapat menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus di pelajari mahasiswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah di tentukan dan secara terperinci, jenis materi dalam proses pembelajaran terdiri dari pengetahuan.

Pengembangan pedoman pembelajaran yang di pilih dosen harus di pilih mahasiswa hendak berisi materi yang mampu mencapai kompetensi dasar, agar mahasiswa dapat berkembang dalam proses pembelajaran sehingga dosen dapat menjalankan materi pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* pada pembelajaran bola voli, buku pembelajaran merupakan arahan untuk menentukan suatu kegiatan pembelajaran yang akan diambil dalam tingkat satuan pendidikan, pedoman pembelajaran berpijak kurikulum yang dipakai oleh masing-masing satuan pendidikan yang nantinya juga dapat membantu pengembangan kurikulum yang di terapkan di dalam dunia pendidikan.

a. *Scoresheet*

Scoresheet bola voli merupakan salah satu bagian yang harus ada dalam suatu pertandingan dan melihat buku panduan *scoresheet* maka dalam pertandingan bola voli harus ada *scoresheet* sebagai bukti catatan suatu pertandingan dan bukti yang sah telah dilaksanakan pertandingan sehingga *scoresheet* sangat penting dalam bola voli dan *scoresheet* berfungsi sebagai berikut:

1. Sebagai alat control urutan servis
 2. Perpindahan pemain
 3. Posisi pemain
 4. Pergantian pemain
 5. Time out
 6. Technical time out
 7. Sanksi pemain
 8. Merekap point masing-masing team
 9. Sebagai catatan apabila kejadian yang sesuai dengan pertandingan
 10. Merekap hasil tiap set sebagai data kemenangan suatu team
 11. Sebagai tanda sahny suatu pertandingan yang ditandai dengan tanda tangan teams captian masing-masing team, pencatata skor, wasit II dan I.
- melihat fungsi dari *scoresheet* bola voli, maka dalam suatu pertandingan bola voli harus ada *scoresheet* bola voli sebagai catatan suatu pertandingan dan bukti yang sah telah dilaksanakannya pertandingan bola voli

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat di simpulkan bahwa *scoresheet* bola voli berfungsi sebagai catatan suatu bukti yang sah telah dilaksanakan sebuah pertandingan bola voli

Gambar 2.4 (Score sheet)

Sumber: (dokumentasi .pribadi)

b. Buku saku

Menurut Pujianto Dkk (2017:95) buku adalah suatu bentuk benda karya manusia yang berfungsi sebagai salah satu media komunikasi atau informasi buku saat ini masih menjadi prioritas utama untuk mencari informasi ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, Berdasarkan pendapat para pakar di atas bisa diambil sebuah simpulan, bahwa buku masih menjadi prioritas utama dalam rangka mengabadikan karya seseorang maupun lembaga untuk menjadi

acuan. Proses perancangan sebuah buku draft buku saku harus mempertimbangkan beberapa hal, di antaranya:

1. Warna . Warna adalah sebuah spektrum tertentu terdapat di dalam cahaya yang sempurna/putih.
2. Garis. Garis menciptakan arah, gerak, dan energi. Garis tegas umumnya digunakan untuk menggambarkan fenomena alam, sedangkan garis lembut dapat menciptakan kesan feminim, melankolis ataupun kelunakan.
3. Ilustrasi Ilustrasi secara umum berarti sebagai gambar yang menjelaskan atau menerangkan sesuatu yang berguna untuk merangsang daya tarik pembaca.
4. Tipografi. Tipografi berperan sebagai penyampai pesan komunikasi. Huruf mempunyai dampak pada ruang dalam layout. Oleh karen itu, tipografi harus mampu berkomunikasi dalam bentuk yang paling jelas dan terbaca.
5. Layout. Layout adalah tata letak dari suatu elemen desain yang ditempatkan dalam sebuah bidang yang tujuannya mengatur desain supaya menjadi indah dan menarik. Layoutsangat berperan penting dalam perancangan buku pedoman ejaan bahasa Indonesia. Pada perancangan ini menggunakan layout yang menarik disesuaikan dengan segmentasinya, yaitu peserta didik.

c. Buku saku *scoresheet* Bola Voli

Scoresheet adalah selemba kertas tempat mencatat skor pertandingan.

Scoresheet merupakan salah satu bagian yang harus ada dalam suatu pertandingan bola voli. Beberapa fungsi *scoresheet* yaitu:

- a. sebagai alat kontrol perpindahan / rotasi pemain sebagai alat kontrol pergantian pemain penulisan timeoute.technical timeoudf. sanksi pemain merekap poin

masing-masing tim. sebagai catatan apabila ada kejadian yang tidak sesuai dengan pertandingan. sebagai tanda sahnya suatu pertandingan yang ditandai dengan tanda tangan timkapten masing-masing tim, pencatat *scoresheet*, wasit I., wasit II, serta official tim

a. Panduan Mengisi *Scoresheet*

1. Sebelum Pertandingan Pencatat *scoresheet* harus memeriksa kotak yang mengidentifikasi pertandingan yang akan berlangsung telah diisi dengan benar. Jika belum, *scoresheet* harus mengisinya sesuai arahan sebagai berikut:

Pada bagian paling atas formulir:

1. Nama kompetisi
 2. Situs (kota) dan Kode Negara
 3. Hall (nama stadion atau gimnasium)
 4. Putaran yang akan dimainkan (tunjukkan fase sebagai berikut:..
 - a. Bapak eliminasi elim
 - b. Play-off:seeding atau qual
 - c. Bapak final
 5. Nomor pertandingan
 6. Divisi: Pria, Wanita (taruh tanda x di kotak
 7. Kategori: Senior, Junior, Remaja (beri tanda x di kotak
 8. Tanggal hari, bulan, tahun
 9. Waktu mulai (sesuai dengan waktu mulai pertandingan. Tim- kode negara tulis nama tim dan biarkan lingkaran untuk“ A or B” kosong: mereka harus diisi setelah undian
- a.** Di kotak di bagian kanan bawah formulir

1. Tim (satu nama di sebelah kiri, yang lain di sebelah kanan dalam urutan yang sama dengan pada poin 1.10 di atas, biarkan lingkaran untuk “A or B” kosong)
2. Jumlah dan nama pemain dari masing-masing tim buat lingkaran untuk kapten tim jika nomor dan nama Pemain Aktif Libero ditentukan dan diterbitkan sebelumnya, hal itu harus dicatat hanya pada baris khusus pertama (atas) dicadangkan untuk itu didaftar skor. Libero Cadangan harus dicatat dalam kotak bawah.
3. tandatangan kapten tim setelah memverifikasi, tandatangan pelatih masing-masing tim setelah memverifikasi

b. berjudul “Approval” ,tulias nama dan negara :

Wasit pertama, Wasit kedua, Pencatat skor, Asisten pencatat skor, Hakim garis (hanya nama) Setelah Toss Untuk Servis Sebelum memulai pertandingan pencatat skor harus mendapatkan informasi berikut:

1. Dari wasit pertama : Sisi lapangan bermainan tempat masing-masing Tim mulai. Tim servis terlebih dahulu. Dari wasit kedua susun pemain untuk set pertama dengan jumlah pemain dicatat pada posisi awal mereka dengan informasi yang peroleh pencatat skor melanjutkan sebagai berikut.
2. Dikotak kiri atas berjudul “ SET 1” dan mencatat nama tim ” A” dan “B” dalam kotak sesuai sisi lapangan bermainan dimana setiap tim memulai set (tima “A” sebelah kiri pencatat skor dan “B” sebelah kanan) dan menandai dengan x yang dilingkari S (servis) dari tim yang servis pertama dan R (receive) dari tim menerima pertama. Huruf yang sesuai ‘A’ dan ‘B’ ditempatkan lingkaran

kosong: i; Dibagikan tim lihat 1.10 dibagikan atas lembar *scoresheet*, ii; Dibagikan Tim kanan bawah (lihat skor

3. Lalu, pada kotak sebelah kanan “SET 2” score sheet menulis nama Tim “A” dan disisi dilingkari dari masing-masing tim untuk menunjukkan bawah untuk set ini tim yang servis adalah tim yang menerima servis pertama dari set sebelumnya dan sebaliknya. dibawah kotak “set 1” adalah kotak “set 3” disini score sheet nama-nama tim dan menandai huruf yang lingkari s dan r dengan cara yang seperti untuk set jika perluh disebelah kanan, dibawah kotak “ set 2” adalah kotak “set 4” dengan nama tim S dan R yang lingkari ditandai untuk seperti set 2, setelah lembar Line-up diperoleh wasit ke 2 score sheet melakukan hal sebagai berikut sebelum setiap set dimulai.
 - a. *Scoresheet* mencatat dalam kotak dibawah angka romawi 1 sampai VI pada baris berjudul “Starting Players” disisi setiap tim nomor pemain yang dicatat mengikuti urutan yang ditentukan oleh angka romawi 1 samapi VI dari masing-masing lembar ilne-up
 - b. selama pertandingan berlangsung bagian atas kotak set 1” “start time” *scoresheet* menandai waktu di nama wasit meniup peluit untuk servis pertama contoh 16:02 (waktu actual jam dan menit). sebelum setiap servis score sheet memeriksa urutan servis yang terlektak pada baris kedua dari kotak pada setiap set yang harus mereka ikuti sebagai urutan dimana para pemain dicatat dibawah angka romawi 1 sampai VI score sheet mencatat servis masing-masing pemain dan mengontorl hasil masing-masing servis mengikuti rutan kotak nomor 1 hingga pada 8, pada kolam mana dicatat nomor servis sesuai dengan 4 baris

ditandai Service Round” dibagian kiri kotak set. Substitusi (Pergantian Pemain)
Prosedur untuk mencatat pergantian pemain yang memuali set adalah sebagai berikut:

- a. nomor pemain pengganti harus dimasukkan kotak dibawah nomor pemain yang keluar dari lapangan
- b. Di kolom yang sama diatas kotak substitues score, skor kedua tim saat harus dicatat (skor dari tim melakukan pergantian disebelah kiri, yang lain disebelah kanan,). Ketiga pemain pengganti gilirannya, di ganti. Time-Outs Di bawah kolom point dari masing-masing tim, ada dua kotak huruf “T”
 - a. Ketiga semua tim meminta time-out pertamanya score mencatat di atas kotak, poin yang dicetak oleh kedua tim hingga saat itu
 - b. Ketiga tim yang sama meminta time-out seco mencatat kotak, bawah jumlah poin nya yang cetak oleh tim hingga saat itu skor pertama dari skor selalu jumlah point yang dicetak hingga saat itu oleh tim meminta time-out. Sanctions Mencatat Peringatan dan Sangsi
 - a. Untuk permintaan Segalah jenis permintaan yang tidak patut, pada saat penolakan nya oleh wasit, harus direkam dan menmpatkan x (tanda silang) diatas kata yang sesuai dengan tim yang salah bagian berlabel “ improper request” (disebelah kotak sangsi)
 - b. Untuk peringatan dan sangsi pelanggaran :
Semua peringata dan sangsi harus dicatat dibagian kiri bawah dikotak lempar score sheet dengan menandai N pemain terkena sangsi atau inisiak seperti pada bagian “ Officialis” di kanan bawah kotak (lihat 1.13) untuk sangsi dikolam

sesuai : “W” untuk peringatan (warnig), “P” untuk penalti “E” untuk pengusiran “D” untuk diskualifikasi. “A” atau “B” diletakkan kolam tim untuk menunjukan tim dan N dari ser dan skor pada saat sangsi itu ditunjukan kolam masing-masing.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan biasanya digunakan untuk mencari persamaan dengan perbedaan antara penelitian yang lain dengan penelitian yang sedang kita buat, sehingga dapat di jadikan pedoman dalam pengajuan penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh destriani, Destriana, Endang Switri, Herri Yusfi (2019) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Permainan Bola Voli pada Mahasiswa bertujuan untuk menghasilkan pengembangan pembelajaran permainan bola voli yang layak pada mahasiswa, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Research and Development. Langkah-langkah pengembangan menggunakan Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi) sering disebut dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, FKIP, Universitas Sriwijaya. Hasil penelitian ini menunjukkan secara keseluruhan pengembangan pembelajaran permainan bola voli layak digunakan untuk proses pembelajaran pada mahasiswa Penjaskes, FKIP, Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa pengembangan pada sarana, prasarana, dan peraturan

dalam permainan bola voli. Pada sarana dengan mengubah ketinggian net menjadi 2,15 meter, prasarana memodifikasi ukuran lapangan menjadi 16x9 meter, dan dalam peraturan permainan yang menggabungkan antara mahasiswi dan mahasiswa. Kelayakan pengembangan didapat dari hasil penilaian ahli-ahli materi, didapat rata-rata sebesar 80,67% masuk kategori baik, dan efektifitas didapat dari hasil belajar tahap implementasi mahasiswa dengan hasil belajar mahasiswa pada aspek psikomotor sebesar 77,08 % dan masuk pada kategori cukup baik. Implementasi dari penelitian pengembangan ini adalah pendidik dapat menggunakan pengembangan pembelajaran ini sebagai alternatif dalam mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada aspek psikomotor.

2. Penelitian pertama dilakukan oleh Hayudi dengan judul “Peningkatkan Kemampuan Passing Bawah dengan Menggunakan Metode Bervariasi Permainan Bola Voli pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong” bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan passing bawah bola voli dengan menggunakan metode bervariasi permainan bola voli pada mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (classroom action research). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu Mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang berjumlah 24 mahasiswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan presentase di setiap siklusnya. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan passing bawah melalui metode bervariasi berhasil dengan rincian 15 mahasiswa atau 62,5% Mahasiswa berkategori sangat baik, 6 mahasiswa atau 25% berkategori baik dan 3 mahasiswa atau 12,5% berkategori cukup. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan passing bawah bola voli telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 87,5% mahasiswa mempunyai tingkat kemampuan belajar pada kategori sangat baik

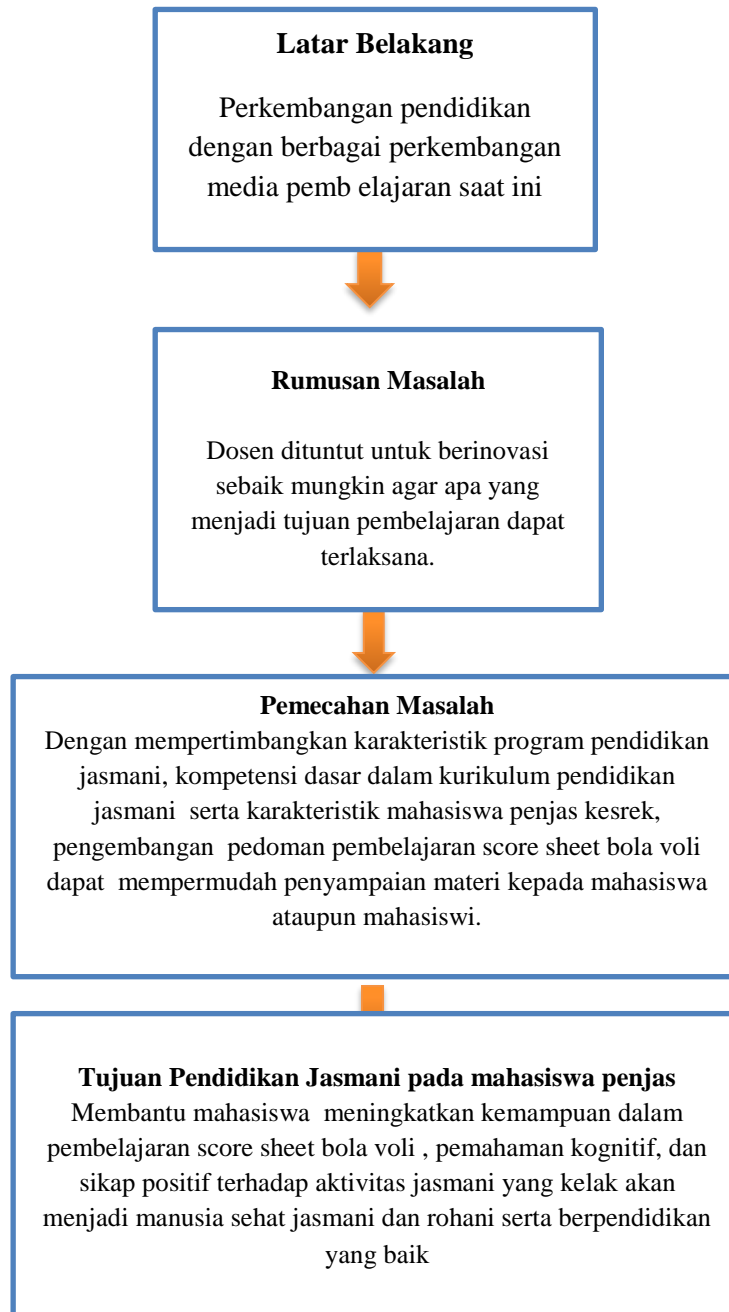
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan bagian integral dari sebuah penelitian yang menggambarkan alur pemikiran peneliti dalam memberikan penjelasan kepada orang lain tentang mengapa dia memiliki anggapan seperti yang diutarakan. Sebuah media untuk mengajar dalam melakukan pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting, seorang guru harus mempunyai keputusan mengenai materi pembelajaran dan penegasan tujuan penyajian materi secara jelas.

ScoreSheet adalah salah satu hal yang sangat penting di dalam sebuah pertandingan bola voli, *Scoresheet* bola voli ialah suatu bagian yang sangat penting yang harus ada dalam sebuah pertandingan bola voli score sheet bola voli berfungsi sebagai alat control untuk urutan servis serta perpindahan pemain dan juga berguna sebagai catatan apa bila dalam pertandingan ada kejadian-kejadian yang tidak sesuai dengan pertandingan sehingga score sheet sangat penting dalam olahraga bola voli. Keputusan lain yang harus diambil selanjutnya adalah penetapan media pembelajaran yang akan dipakai. Penelitian ini diawali dengan adanya permasalahan yang muncul dari hasil observasi, sehingga diperlukan alternatif

penyelesaian masalah. Adapun penyelesaian masalah adalah dengan mengadakan pelatihan pengembangan draft buku saku pembelajaran *scoresheet* pukulan dalam sebuah pertandingan bola voli, dengan menggunakan pengetahuan mahasiswa tentang *score sheet* bola voli dalam pembelajaran *scoresheet* bola voli inidiharapkan agar mahasiswa penjaskesrek semester I kelas C bisa menambah pengetahuan tentang pengisian *scoresheet*.

Oleh karena itu dengan pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa penjaskesrek semester I kelas C penguasaan gerak aktif pada diri atlet saat latihan maupun pertandingan. Untuk mengetahui perbedaan subjek yang diberikan perlakuan dalam bentuk latihan pembelajaran *scoreshhet* bola voli maka perlu adanya evaluasi dengan cara melakukan pengukuran dengan menggunakan tes. Berikut adalah bagan kerangka pikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.5 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

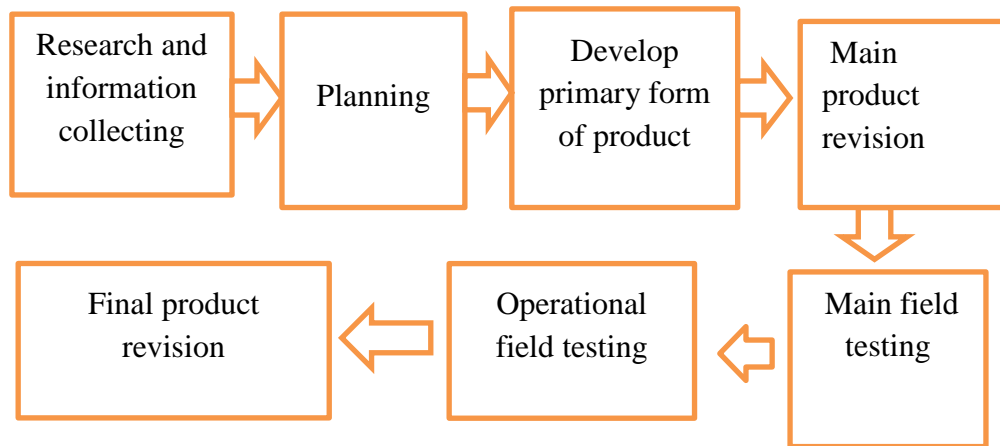
Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Yaitu penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Pengembangan (R&D) penelitian dan pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk yang dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah dan dapat menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna.

Jenis penelitian menggunakan desain pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi dari sebelumnya berjumlah 10 tahap menjadi 7 tahap yaitu: (1) Research and Information Collecting (2) Planning, (3) Develop preliminary Form of Product, (4) Main Produk revision, (5) Main Fiel testing, (6) operasional field testing, (7) Final product revision (jika terdapat saran perbaikan dan dinilai diperlukan penyesuaian), (Tauhdman & Ramadan, 2007:3). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu buku saku *scoresheet* yang berkualitas dan dapat digunakan pembelajaran bola voli.

Pada tahap perencanaahan dan desain peneliti melakukan pengonsepan dilanjutkan dengan pengumpulan materi hingga menghasilkan produk dan dapat mendesain draft produk, pada proses uji coba awal dilakukan uji validasi untuk memperoleh kesiapan produk sebelum melakukan uji coba dilapangan. Menurut

(safitri & hartati, 2016:4) uji validitas meliputi validasi ahli bola voli oleh dua orang ahli, untuk dapat memberi masukan yang mengeroksi alat yang digunakan dan memberi masukan yang lebi banyak atau validator yang berbeda. Serta terdapat ahli media yang dinilai cukup oleh 1 orang ahli, semua ahli tersebut harus mempunyai pendidikan maksimal S2 berlisensi B pelatih nasional bola voli dan ahli pada bidangnya, dilanjutkan dengan tahap perbaikan produk awal jika jika draf produk awal perlu dilakukan revisi, kemudian dilakukan uji coba lapangan dengan skala kecil.

Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan



Gambar: Skema Prosedur Pengembangan

Keterangan

1) Research and information collecting

Termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian;

2) Planning

termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studikelayakan secara terbatas

3) Develop preliminary form of product

yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan termasuk dalam langkah-langkah ini adalah persiapan

komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung

4) Main produk revision

yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal yang tunjukan dalam ujicoba perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang tunjukan dalam ujucoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji cobah lebih luas

5) Main fieldtesting

uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa

6) Operational field testing

yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dilaksanakan

7) Final product revision

yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan model guna menghasilkan product akhir (final);

Desain Pengembangan Buku Saku *score Sheet*



**JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI
KESEHATAN DAN REKREASI
UNIVERSITAS MUSAMUS MERAUKE 2022**

DRAFT BUKU SAKU *SCORESHEET* BOLA VOLI



MAHASISWA PJKR

Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan

Pendidikan jasmani adalah sebuah bidang yang bergerak di bidang olahraga kesehatan dan rekreasi yang memiliki peran penting yang luas. Dalam hal ini pendidikan jasmani merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia disebabkan pendidikan jasmani lebih terfokuskan pada pola gerak manusia serta berperan penting bagi wilayah pendidikan lainnya berkaitan dengan tubuh dan fisik manusia.

Peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam proses setelah pembelajaran PJOK, peserta didik tidak dituntut untuk menguasai cabang olahraga dan permainan tertentu, tetapi lebih menekankan pada proses perkembangan gerak peserta didik dari waktu ke waktu. Peserta didik merupakan subyek didik yang dapat mengaktualisasikan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

B. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal peneliti, langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan media *scoresheet* bola voli Tentang proses penulisan *scroresheet* bola voli .

Pembuatan Produk Awal berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka peneliti mengambil langkah selanjutnya adalah membuat alat yang dimodifikasi menggunakan pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli pada mahasiswa Penjaskesrek semester I kelas C, dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli bola voli dan satu ahli mdia dosen penjas serta satu dosen pengampuh mata kuliah bola voli di jurusan Penjaskesrek

C. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui berapa tahapan yaitu:

1. Menetapkan desain uji coba.

Desain produk dalam penelitian ini adalah bentuk pengembangan media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli yang sudah dimodifikasi berupa penyederhanaan alat yang sudah didesain khusus untuk meningkatkan proses pembelajara *scoresheet* bola voli.

2. Menyusun instrumen pengumpulan data.

Penyusunan instrumen pengumpulan data melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi melalui lembar validasi
2. Observasi melalui wawancara dosen pengampuh mata kuliah bola voli

3. Observasi melalui lembar validasi dosen pengampu mata kuliah dan dosen ahli bola voli serta dosen ahli materi bola voli.
4. Pengumpulan data pengolahan data observasi.
3. Menetapkan teknik analisis data.

Dari data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mencari presentase produk kualitas pengembangan buku saku penulisan *scoresheet* bola voli.

D. Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka akan dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan.

E. Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba pertama maka peneliti harus menyiapkan bahan dan alat-alat yang diberi masukan oleh para ahli bola voli dan ahli materi bola voli serta dosen pengampu mata kuliah.

F. Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli .

G. Uji Coba Produk

Uji coba produk penelitian ini bertujuan untuk memperoleh efektifitas, efisiensi, dan kegunaan produk yang dikembangkan. Desain yang dilakukan terdiri dari:

H. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Desain yang dilakukan terdiri dari:

I. Evaluasi Ahli

Dievaluasi atau di validasi oleh satu ahli materi dosen penjas dan satu ahli bola voli serta tinjauan dua dosen pengampu mata kuliah bola voli.

J. Revisi Produk Pertama

Hasil dari data evaluasi satu ahli media dan satu ahli materi bola voli serta tinjauan dosen pengampu mata kuliah, Dapat dianalisis, selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi produk yang telah dibuat.

K. Subyek Uji coba

Subyek uji coba peneliti sebagai berikut: Evaluasi ahli yang terdiri dari satu orang ahli bola voli dan satu ahli materi serta tinjauan dosen pengampu mata kuliah.

L. Rancangan produk

Permasalahannya: salah satu permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran bola voli khususnya pada buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli kreativitas dan inovasi dosen pengampu ata kuliah. Masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah:

Bagaimana pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa terhadap score sheet bola voli pada pembelajaran bola voli.

M. Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang berupa alasan dalam memilih jawaban dan saran-saran

N. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk Lembar validasi digunakan untuk menghimpun data dari ahli bola voli dan ahli materi serta lembar validasi tinjauan dosen pengampu mata kuliah bola voli. Sedangkan lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan tinjauan dosen pengampu mata kuliah, alasan memilih jawaban lembar validasi adalah subyek yang relatif banyak sehingga data dapat diambil secara serentak dan singkat, Dosen pengampu mata kuliah diberi lembar validasi yang berbeda, validasi ahli dititik beratkan kepada produk yang dibuat, sedangkan lembar validasi dosen pengampu mata kuliah dititikan beratkan kepada kenyamanan produk yaitu, buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli layak digunakan atau tidak untuk mahasiswa“(Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi)” Penjaskesrek semester

I. Kelas C

Lembar validasi yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakan. Faktor yang digunakan dalam lembar validasi berupa tingkat kesesuaian produk dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum Sekolah Menengah Atas, ketepatan model dengan karakter mahasiswamenengah atas, ketepatan memilih alat yang digunakan, kenyamanan mahasiswa terhadap pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli yang suda dimodifikasi. Rentang evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan ‘sangat baik”dengan cara

memberi tanda centang pada kolom yang tersedia. Pada tabel 3.1, 3.2 dan 3.3 berikut merupakan contoh detail lembar instrumen validasi.

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Judul media buku saku memiliki keseluruhan isi sesuai dengan media <i>scoresheet</i> bola voli						
2.	Ukuran dari buku saku cetak dan digital dengan sesuai						
3.	Penggunaan bentuk huruf media buku saku sudah sesuai						
4.	Gambar dan materi desain media buku saku sudah sesuai						
5.	Warna cover desain media buku saku dapat menarik minat untuk oleh membaca						
6.	Produk buku saku yang dihasilkan memiliki desain yang menarik						

A. Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
7.	desain media pembelajaran buku saku disajikan sesuai secara sistematis						
8.	Kejelasan petunjuk pengguna buku saku yang jelas						
9.	Draft media pembelajaran buku saku mudah dibawa dan disimpan						
10.	media buku saku menggunakan Bahasa yang mudah dipahami pembaca						
11.	Gambar isi buku saku tentang materi <i>scoresheet</i> bola voli						
12.	Buku media pembelajaran buku saku memberi dampak positif terhadap pembaca						
13.	Judul media buku saku pembelajaran membantu untuk lebih mudah dalam proses pembelajaran						

Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Materi Bola Voli

A.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komenta r
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang terdapat dalam media buku saku <i>scoresheet</i> ini sesuai dengan standar kompetensi dasar pembelajaran bola voli						
2	Kecocokan media buku saku dengan materi yang akan disajikan pembelajaran						
3	Isi materi yang terdapat dalam buku saku media ini disajikan dengan jelas						
4	Kesesuaian buku saku dengan karkter mahasiswa						
5	Penulisan materi dalam media buku saku <i>scoresheet</i> manarik untuk membaca untuk mahasiswa						
6	buku saku pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran penjas khusus bola voli.						
7	Tata Bahasa yang digunakan pada buku saku <i>scoresheet ini</i> sesuai dengan kaida dan mudah dipahami						
8	Kedalam materi dalam buku saku ini sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa						
9	Materi pembelajaran <i>scoresheet</i> bola voli sesuai dengan relevan kompetensi yang harus dikuasai						

B. Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	SkalaPenilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
10	Dalam penulisan isi materi buku saku ini dengan penulisan huruf dengan sesuai						
11	Penjelasan macam-macam bahan yang digunakan yang tersaji, dalam buku saku mudah dipahami						
12	mendorong mahasiswa dalam proses pembelajaran						
13	Penejlsan pembuatan media buku saku yang tersaji dalam buku mudah dipahami						

Tabel 3.3 Lembar Validasi Pengampu Mata Kuliah Bola Voli

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Penggunaan media buku saku pembelajaran <i>scoresheet</i> pada proses pembelajaran mampu menarik, minat mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran						
2	Desain yang digunakan dalam buku saku terlihat menarik sehingga mahasiswa semangat mengikuti proses belajar						
3	Kesesuaian media buku saku score sheet bola voli						
4	Kesesuaian bentuk model media pembelajaran buku saku dengan karakteristik mahasiswa						
5	Media buku saku dapat menyampaikan materi dengan mudah sehingga mahasiswa lebih semangat mengikuti dalam proses belajar						
6	meningkatkan minat dan motivasi, mahasiswa berpartisipasi dalam pembelajaran <i>scoresheet</i> bola voli						
7	Dapat dipahami oleh mahasiswa						
8	Pengguna media buku saku salah satu alat membantu pembelajaran						

A. Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
9	Media buku saku yang dihasilkan dari desain buku dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran						
10	Menambah motivasi mahasiswa untuk menggunakan dan mengembangkan media dalam proses pembelajaran						
11	buku saku <i>scoresheet</i> mampu menjelaskan materi/konsep penggunaan media sesungguhnya dengan isi materinya						

O. Angket Mahasiswa

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pernyataan atau pertanyaan, yang akan diisi oleh mahasiswa kelas C mahasiswa penjaskesrek universitas musamus. Jenis angket yang digunakan yaitu: angket tertutup terdiri atas pertanyaan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan. Angket ini diisi oleh mahasiswa sesuai pendapatnya masing-masing tabel kisi-kisi angket untuk mahasiswa sebagai berikut:

Tabel . 3.4 Kisi-Kisi Untuk Mahasiswa

No	Pernyataan Angket	Respon Mahasiswa	
		Ya	Tidak
1	Apakah buku saku mudah bisa bawa kemana saja?		
2	Pada pembelajaran sebelumnya, apakah anda pernah menggunakan buku saku pada pembelajaran bola voli?		
3	Apakah buku saku ini dapat mempermudah anda dalam mempelajari materi <i>scoresheet</i> bola voli ?		
4	Apakah penyajian isi dalam buku saku sudah disajikan secara sistematis?		
5	Apakah buku saku ini semua memuat poin tentang materi <i>scoresheet</i> bola voli”		
6	Apakah tampilan desain buku sakunya, dapat menarik untuk dilihat para pembacanya?		
7	Apakah anda lebih tertarik dengan penggunaan buku saku dalam pembelajaran?		
8	Produk buku saku yang dihasilkan Apakah memiliki desain yang menarik?		
9	Jenis ukuran huruf dan Gambar, yang dipilih ini Apakah sudah tepat dan menjadi, lebih menarik?		
10	Apakah buku saku ini dapat membantu anda penyelesaian dalam soal-soal materi pembelajaran <i>scoresheet</i> bola voli?		
11	Tata Bahasa yang digunakan buku saku ini apakah sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami?		
12	Warna cover desain buku saku ini apakah anda dapat membaca sangat menarik?		
Jumlah			

Keterangan:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

P. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptis berbentuk presentase sedangkan data yang berbentuk saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, presentase diperoleh menggunakan rumus dari (sukirman, dkk. 2003:8.79) yaitu:

$$F = \frac{f'}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F= presentase

f' = jumlah skor persentase

N= jumlah skor maksimal

100%

Untuk mengetahui penafsiran terhadap hasil analisis presentase tingkat ketertaikan anak terhadap produk, motivasi siswa terhadap produk pengembangan yang digunakan klasifikasi presentase Guikfod

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah berupa modifikasi media Pengembangan buku saku Pembelajaran *score sheet* bola voli, penelitian ini menggunakan metode yang dikembangkan oleh Brog and Gall (2007:3) pengembangan *Research & Development* (R&D) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk yang dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah dan dapat produk yang langsung menghasilkan dapat digunakan oleh pengguna.

Jenis penelitian menggunakan desain pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi dari sebelumnya berjumlah 10 tahap menjadi 7 tahap

Memilih 7 Tahap karena, dengan alasan massa pandemic covid19 yang melanda seluruh duani bahkan pun di indonesai, dan terlebih khusus dikabupaten merauke, banyak kena covid19. Maka pemerintah pun membatasi aktivitas kegiatan keramaian jalan-jalan rekreasi, pun batasi sehingga, dalam penilitan menggunakan 7 tahap.. yaitu:(1) Research and Information Colleecting (2) Planning , (3) Devolop preliminary From of Product, (4) Main Produk revision , (5) Main Fiel testing, (6) operasional field testing, (7) Final product revision. Jika terdapat saran perbaikan dan dinilai diperlukan penyesuaian), (Tauhdman & Ramadan, 2007:3).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli yang dapat digunakan saat pembelajaran pada Mahasiswa PJOK di jurusan Penjaskerek.

1. Analisis Kebutuhan

Dalam menganalisis kebutuhan terdapat langkah-langkah sebagai berikut: 1) kurang pengetahuan mahasiswa dalam pembelajaran *scoresheet* bola voli; (2) mahasiswa kurang memahami *scoresheet* bola voli; (3) mahasiswa pada saat peraktek mengajar belum mampu mengisi *scoresheet* sehingga banyak yang terjadi kesalahan dalam pengisian *scoresheet*; (4) mahasiswa baru mengenal namanya *scoresheet* (5) mahasiswa kesulitan dalam mengisi *scoresheet*; (6) mahasiswa kurang memperhatikan penjelasan dosen sehingga, mahasiswa banyak yang mengalami kesulitan saat mengisi *scoresheet*.

Berdasarkan permasalahan tersebut usaha yang dapat dilakukan peneliti adalah dengan cara meningkatkan Pembelajaran *scoresheet* bola voli, alat Pengembangan buku saku Pembelajaran *scoresheet* ini yang akan dijadikan sebagai solusi pemecahan masalah atas terbatasnya sarana dan pembelajaran, yang pendukung pembelajaran bola voli serta memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran *Scoresheet*.

2. Merencanakan Penelitian

Dalam perancangan penelitian ini adalah mencari sumber dan data dari studi literatur, artikel dan sumber youtube tentang Pengembangan draf buku saku Pembelajaran *scoresheet* Bola Voli, terdapat pula ide peneliti untuk mengembangkan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli tersebut adapun

perencanaan pengembangan draf buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli ini dapat dibuat lebih simpel dan mudah untuk proses pembelajaran *scoresheet* kusunya materi bola voli pada pembelajaran *scoresheet* pada mahasiswa Penjaskesrek kelas C semester I jurusan Penjaskesrek, Pembuatan Pedoman Pembelajaran *Scoresheet* Bola Voli, dibuat dengan menyusun materi yang akan dijadikan sebagai pedoman pembelajaran *scoresheet* bola voli.

Pembuatan Produk Awal

Pada tahap pembuatan produk awal pada tanggal 29 november 2021 produk yang dihasilkan adalah pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli terdapat pula alat dan proses pembuatannya.

a. Alat dan bahan pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli

- 1) 1 buah leptof
- 2) Materi *scoresheet* sumber google dengan satu selemba kertas fofo copy
scoresheet
- 3) Kertas HVS

b. Awal Proses pembuatan desain pengembangan media buku saku *scoresheet*



Gambar 2. 1 Buku saku
sumber: (Dokumentasi pribadi)

- 1) Pada proses pembuatannya sebelumnya, harus kesiapkan bahan yang digunakan tempat ruangan yang nyaman tidak gangguan, oleh orang lain, lepto dan lainnya. pembuatannya, buku saku pembelajaran *scoresheet* buku saku dengan dihasilkan dengan sebaik mungkin.

2) Proses Konsultasi buku saku



Gambar 2.2 konsultasi buku saku

Sumber: (dokumnetasi pribadi)

Proses konsuldasi, buku saku terdapat beberapa kesalahan yang harus diperbaiki oleh peneliti, seperti materi *scoresheet* yang harus diperbanyak dan sistematika, penulisan yang harus dirubah sesuai dengan sistematika penulisan buku saku pada umumnya.

3) Sesudah jadi pengembangan buku saku



Gambar 2.3 buku saku

Sumber: (dokumentasi pribadi)

Pada gambar ini bahawa buku saku yang sudah jadi akan diuji cobahkan pada mahasiswa untuk mengetahui layak dan tidaknya buku tersebut digunakan dalam proses pembelajaran *scoresheet*. mahasiswa jurusan penjaskesrek universitas musamus merauke.

3. Proses Uji Coba



Gambar 2.4 saat Uji coba

Sumber: (dokumentasi pribadi)

Pada proses ujui cobah buku saku pembelajaran *scoresheet* kepada mahasiswa, untuk mengetahui kelayakan buku saku ketika digunakan untuk pembelajaran *scoresheet* bola voli pada mahasiswa jursan penjaskesrek di universitas musamus merauke

4. Validasi Ahli.

Validasi yang dilakukan untuk dapat mengetahui kelayakan modifikasi alat media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli untuk pembelajaran pada mahasiswa Kelas C Semester I, Melibatkan tinjauan ahli media dan ahli materi serta tinjauan dosen pengampu mata kuliah bola voli dan adapun penjelasan validasi modifikasi alat media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli sebagai berikut:

a. Tinjauan Ahli Media

Validator yang menjadi ahli Media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli dalam penelitian pengembangan ini adalah bapak Jori Lahinda, S.Pd.,M.Pd yang memiliki pemahaman tentang *scoresheet* bola voli.

Validator dilakukan dengan memberikan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli disertai lampiran berupa lembar validasi dan dalam validasi ini peneliti dan ahli mendiskusikan mengenai kualitas buku saku sebagai media pembelajaran *scoresheet* bola voli dalam penggunaan sebagai sarana pembelajaran bola voli, evaluasi yang diberikan oleh ahli media buku saku berupa penilaian dan saran serta komentar dalam bentuk lisan maupun tulisan yang berguna untuk meningkatkan kualitas media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli sebagai pembelajaran *scoresheet* bola voli dalam mata kuliah bola voli, Lembar validasi juga berupa komentar dan saran perbaikan.

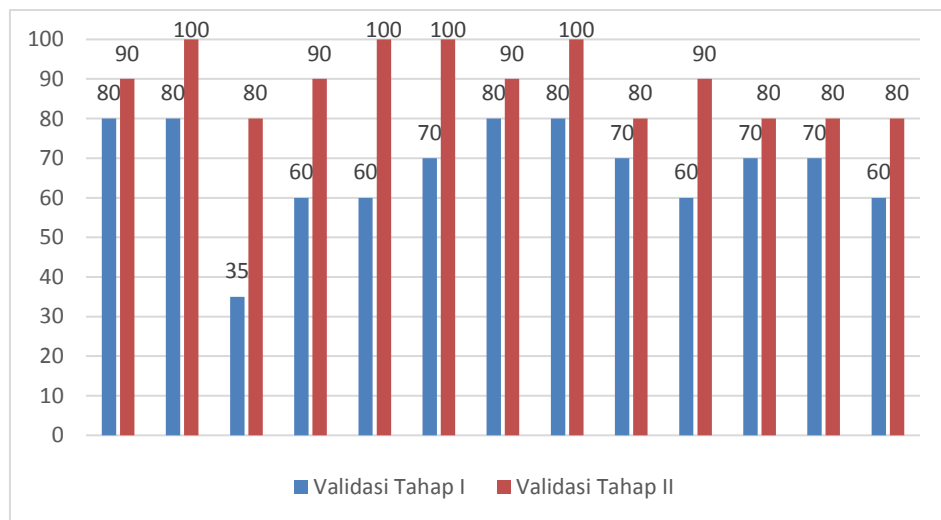
1) **Hasil Validasi Ahli Media**

Lembar validasi ahli media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan serta saran untuk dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan, lembar validasi ahli media terdiri dari 13 item pernyataan. dan pernyataan tersebut telah melalui proses validasi baik konten maupun kelayakannya, dilakukan validasi tahap I dan tahap II oleh Ahli media dilaksanakan pada tanggal 9 desember dan 16 desember 2021.

Tabel. 3.1 Persentase Validator Ahli Media

Keterangan	Validasi tahap I	Validasi tahap II
Nilai minimal	4	5
Nilai maksimal	4	5
Jumlah item pertanyaan	13	13
Jumlah perolehan nilai	58	61
Jumlah nilai maksimal	65	65
Persentase	7.27%	90. %
Kategori	Cukup	Baik Digunakan

Selanjutnay dapat dilihat Grafik 3.1 dibawah ini



Selanjutnya dapat dilihat pada gambar 2.2 sebelumnya diatas

hasil validasi tahap I dan tahap II oleh ahli Media.

Berdasarkan tabel 3.1 dan gambar 2.2 dapat diketahui bahwa hasil penilaian ini oleh ahli media buku saku pada tahapan pertama menyatakan bahwa media

pengembangan buku saku bola masih berada pada kategori baik dengan rata-rata secara keseluruhan 7.27% maka dilakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan untuk mencapai kriteria baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan validasi tahap II, pada tahapan ini diperoleh perolehan nilai per item pernyataan secara keseluruhan mengalami peningkatan dengan total skor sebesar 90.%. Hal termasuk dalam kategori “ Sangat Baik Digunakan” tanpa adanya revisi.

b. Tinjauan Ahli Materi

Validasi yang menjadi ahli materi, bola voli dalam penelitian pengembangan ini adalah. Bapak Hendra Emanuel Lewar, S.Pd., M.Pd beliau adalah dosen penjas di Universitas Musamus Merauke yang memiliki pemahaman tentang materi pengembangan buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli, validasi dilakukan dengan memberikan produk; media buku saku yang disertai lembar validasi dan evaluasi yang diberikan oleh ahli materi berupa saran dan komentar secara lisan maupun tulisan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas buku saku *scoresheet* tersebut

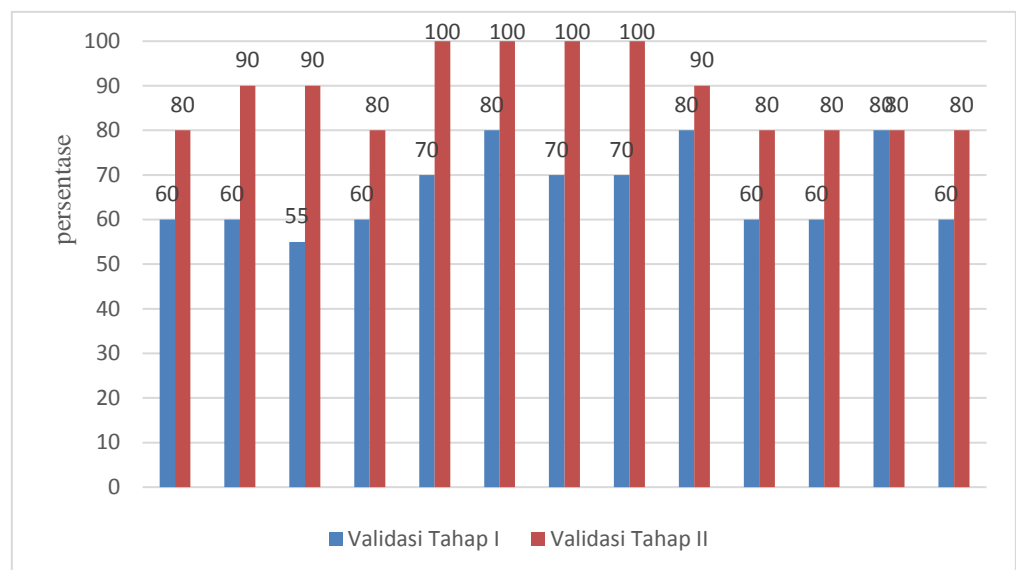
1. Hasil Validasi Ahli Materi bola voli

Lembar validasi media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan serta saran untuk dapat menyempurnakan produk, yang dikembangkan, hasil validasi tahap I dan tahap ahli materi buku saku yang dilakukan pada tanggal 7 januari dan 10 januari 2022 dapat dilihat pad tabel 3.2 berikut.

Tabel. 3.2 Persentase Validator Ahli Materi

Keterangan	Hasil Penilai4n	
	Validasi Tahap I	Validasi Tahap II
Nilai Minimal	4	5
Nilai Maksimal	4	4
Jumlah Item Pertanyaan	13	13
Jumlah Perolehan Nilai	28	40
Jumlah Nilai Maksimal	52	65
Persentase	53.8%	61.5%
Kategori	Baik	Sangat baik

Selanjutnya dapat dilihat pada grafik 3.8 di bawah ini



Grafik 3.2 hasil hvalidasi tahap I dan II oleh ahli materi

Berdasarkan tabel 3.2 dan gambar 2.6 dapat diketahui bahwa hasil penilaian ini oleh ahli materi tahap 1 tersebut menyatakan bahwa buku saku pembelajaran scoresheet cukup digunakan dalam proses pembelajaran pada hasil presentase diperoleh nilai sebesar 53.8% termasuk dalam kategori “Baik”, dengan revisi dan komentar yaitu bagian yang direvisi kejelasan; petunjuk penggunaan media serta kompetensi dasar yang telah dicapai alasan direvisi, isi penulis kejelasan petunjuk saran perbaikan dikuatkan sebagai landasan media.

Setelah dilakukan validasi pada tahapan I, kemudian dilakukan revisi berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator ahli materi hasil revisi tersebut kemudian diberikan kepada validator untuk dilakukan validasi tahapan II, pada tahapan ini skor rata-rata yang diperoleh adalah 61.5% hal ini termasuk

kategori sangat baik sehingga, media buku saku pembelajaran *scoresheet* layak digunakan.

C. Tinjauan Dosen Pengampu Mata Kuliah.

Setelah melakukan validasi oleh. Dosen-dosen ahli media, Ahli Materi, buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli dan ahli materi maka diperlukan tinjauan Dosen Pengampu Mata Kuliah yang jadi validasi ahli .Hendara Jondry Hiskya, S.Pd., M.Pd beliau dosen penjas unversitas musamus merauke, validasi terhadap media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli hasil validasi dan tanggapan dosen pengampuh mata kuliah bertujuan untuk mengetahui tanggapan terhadap media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dalam proses pembelajaran mahasiswa Penjaskesrek Kelas C Semester I serta dapat membantu dosen dalam proses pembelajaran.

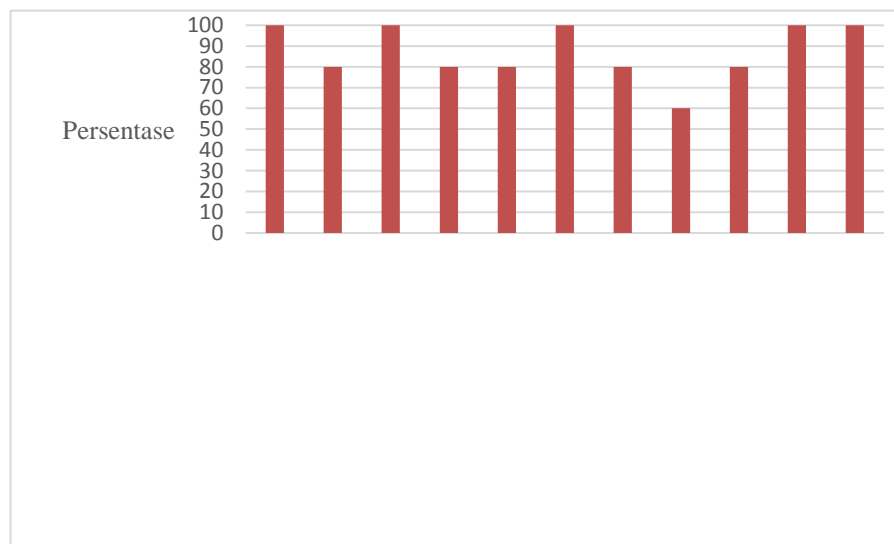
1. Hasil Validasi Tinjauan Dosen Pengampuh Mata Kuliah

Lembar validasi media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan masukan serta saran untuk dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan sehingga dilakukan tinjauan oleh Dosen Pengampu Mata Kuliah sebagai pengguna media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli hasil tinjauan yang dilakukan pada tanggal 12 januari 2022 dapat dilihat Tabel 3.3 berikut ini

Tabel. 3.3 Persentase Tinjauan Dosen Pengampu Mata Kuliah

Keterangan	Nilai
Nilai minimal	5
Nilai maksimal	4
Jumlah item pertanyaan	13
Jumlah perolehan nilai	51
Jumlah nilai maksimal	55
Persentase	92.7%
Kategori	Baik Digunakan

Selain itu juga dapat diperhatikan pada grafik berikut ini.



Grafik 3.3 Hasil validasi tinjauan Dosen Pengampu

Berdasarkan pada tabel 3.3 di atas diketahui bahwa hasil Pengembangan media buku saku pembelajaran scoresheet bola voli dalam pembelajaran bola voli

pada mahasiswa Penjaskesrek Kelas C Semester I pada aspek materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 92.72% masuk dalam kategori “Sangat Baik Digunakan”, Dosen Penagmpu Mata Kuliah menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran “Sangat Baik Digunakan” tanpa adanya revisi, selain itu diberikan beberapa saran dan komentar positif yaitu, penggunaan media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli sangat efisien dan efektif dalam membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran materi *scoresheet* . dalam permainan bola voli, saya sangat tertarik dengan media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli, jika dapat melakukan uji cobahkan kepada mahasiswa. Jurusan penjaskesrek melakukan, sebagai alat media ini dalam latihan-latihan pengisian *scoresheet* pada mahasiswa Penjaskesrek di Universitas Musamus Merauke.

5. Revisi Produk Pertama Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi pada tahap I oleh ahli media maka dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh para validator perbaikan tersebut dilakukan sesuai dengan butir pernyataan yang mendapat skor terendah dan setelah tahapan revisi selesai, proses selanjutnya adalah validasi tahapan II, pada tahapan ini instrument penilaian diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai produk dan materi yang telah direvisi dan hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi pada validasi

validasi Tahap II yang perbaikan ada beberapa yang diganti, y media buku yaitu sebelum ukuranya kecil. Panjang 13 meter lebar 10 meter isi pembahasan materi dalam buku saku 13 halaman. ketiga tahapan validasi ke II maka masukan saran

diberikan oleh Validator, maka diperbaiki, panjang 21 meter lebar 15 meter dan isi materi buku saku 17 halama.

Setelah perbaiki validasi kembali maka, validator menunjukkan bahwa media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini juga didukung oleh hasil tinjauan dari Dosen pengampuh mata kuliah sebagai pengguna yang menyatakan bahwa media buku saku pembelajaran *scoresheet bola voli* sangat layak.

6. Revisi Produk Pertama Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi pada tahap I oleh ahli materi, maka dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran-saran yang diberikan, oleh validator. perbaikan tersebut dilakukan sesuai dengan butir pernyataan yang mendapat skor, terendah dan setelah tahapan revisi selesai, proses selanjutnya adalah validasi tahapan II, pada tahapan ini instrument penilaian diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai produk dan materi yang telah direvisi dan hasil penilaian oleh ahli materi pada validasi.

Tahap II ini ada pun saran masukan yang diberikan oleh validator ahli materi, adalah isi materi buku saku score sheet ukuran huruf, penulisan sebelumnya ukuran tulisan 12 angkah Times New Roman ada beberapa penulisan buku saku juga menggunakan ada beberapa kalimat topit atau judul harus menggunakan capital. Dalam pembahasan isi materinya kurang apa dimasukan saran oleh validator ahli materi. Maka peneliti melakukan perbaikan. Menambahkan materi *scoresheet* ukuran huruf 12 diganti menjadi 16, perbaikan juga judul maeri diganti capital validator memberikan saran masukan akhirnya. peneliti diperbaiki setelah itu

tinjau kembali lagi, validasi, Tahap II maka validator memberikan layak digunakan maka peneliti dilanjutkan peneliti

7. Produk Akhir final buku saku

Hasil akhir (final) produk akhir media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli



Gambar 2.4 Produk Akhir

Sumber: (dokumentasi pribadi)

Gambar 2.4 Produk Hasil akhir (final) produk buku saku media pembelajaran *scoresheet* bola voli. Adapun produk akhir yang dihasilkan adalah. Warna cover bukunya putih, dengan latar belakang biru, dengan menghasilkan berukuran buku panjang 21 cm, dan lebar 15 cm, ukuran

huruf angka ukuran tulisan Arial 14 dengan jarak spasi, 1.5 dan berisi buku saku 16 halaman kata pengantar 1 halaman daftar isi 1 halaman.

Adapun tahapan-tahapan penggunaan media, buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli adalah sebagai berikut:

- a. Dalam tahapan awal akan, mempersiapkan segala bahan yang perlu digunakan oleh mahasiswa saat, mengisi angket responden? Diisi oleh mahasiswa terhadap angket, masing-masing setiap pertanyaan yang dalam soal angket dengan dalam buku *scoresheet* akan dibagikan kepada mahasiswa.
- b. Satu buah buku saku dan angket kisi-kisi akan memberikan kepada setiap mahasiswa yang ada.
- c. Buku saku dan angket pertanyaan akan diberikan kepada mahasiswa dan mahasiswa akan melakukan mengisi, angket pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, yang ada dalam buku saku *scoresheet* bola voli .

c. Tinjauan Mahasiswa Terhadap Buku Saku

Setelah melakukan validasi oleh dosen-dosen ahli media, ahli materi, ahli pengampu mata kuliah. Maka buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli. selanjutnya buku saku akan langsung di uji cobahkan kepada mahasiswa PenjasaKelas C. Semester I terhadap media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli, uji cobah buku saku tersebut bertujuan untuk mengetahui tanggapan terhadap media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dalam proses pembelajaran mahasiswa Penjaskesrek Kelas C Semester I serta dapat membantu dosen dalam proses pembelajaran.

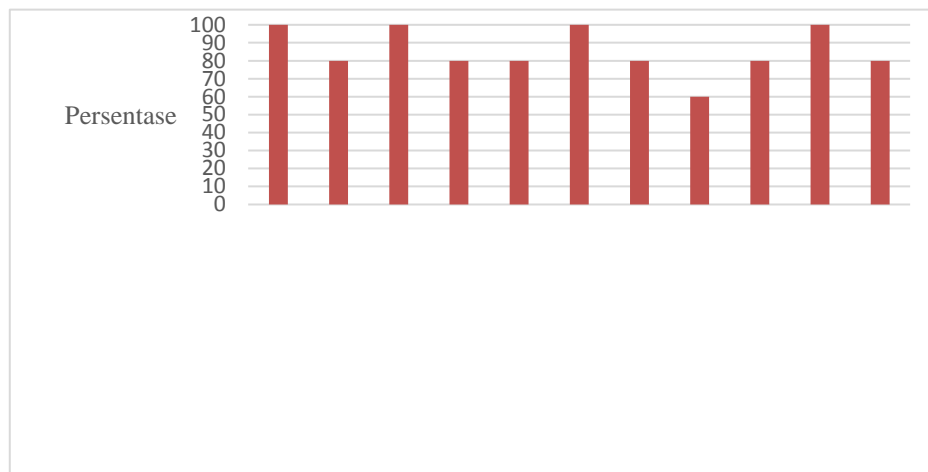
1) Hasil Penilaian Mahasiswa

Lembar Penilaian media buku saku pembelajaran, *scoresheet* bola voli dilakukan dengan maksud untuk mengetahui kelayakan buku saku untuk digunakan oleh mahasiswa sebagai pengguna media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli hasil tinjauan yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2022 dapat dilihat Tabel 3.4 berikut ini.

Tabel. 3.4 Persentase Penilaian Mahasiswa

Keterangan	Nilai
Nilai minimal	4
Nilai maksimal	5
Jumlah item pertanyaan	12
Jumlah perolehan nilai	203
Jumlah nilai maksimal	46
Persentase	90%
Kategori	Baik Digunakan

Selain itu juga dapat diperhatikan pada gambar 4.9 berikut ini.



Gambar 2.9 Hasil tinjauan oleh mahasiswa

Berdasarkan pada tabel 2.4 dan gambar 2.9 di atas diketahui bahwa hasil Pengembangan media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli dalam pembelajaran bola voli pada mahasiswa Penjaskesrek Kelas C Semester I pada aspek materi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 90% masuk dalam kategori “Sangat Baik Digunakan”, Mahasiswa menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran “Sangat Baik Digunakan” selain itu diberikan beberapa saran dan komentar positif yaitu, penggunaan media buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli sangat efisien dan efektif dalam membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran materi *scoresheet* bola voli dalam permainan bola voli.

B. Pembahasan

Olahraga bola voli merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang menjadi salah satu materi yang diajarkan dalam mata kuliah bola dan kesehatan olahraga, seperti halnya pembelajaran bola voli yang dilakukan di tingkat Mahasiswa Penjaskesrek Kelas C Semester I Universitas Musamus Merauke, mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran bola voli pada maetri *scoresheet*, peneliti mengamati tidak adanya buku yang digunakan mahasiswa untuk pembelajaran *scoresheet*, hal tersebut menjadi perhatian seorang peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motiivasi dan minat mahasiswa terhadap pembelajaran *scoresheet* bola voli merupakan unsur terpenting dalam olahraga bola voli. Banyak perincian yang perlu diperhatikan, sebelum mahasiswa mampu melakukan proses pengisian *scoresheet* bola voli.

Media pembelajaran ialah salah satu factor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, karena media inilah pesan pembelajaran menyampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar mengajar maka harus memperhatikan bagaiman pesan pembelajaran tersebut dirancang oleh seorang pengajar, dengan tujuan agar mahasiswa tertarik untuk pembelajaran. dan selanjutnya. Media juga segala sesutau yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari dosen kepada mahasiswa, yang dapat merangsang minat belajar mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran *scoresheet* bola voli sebaiknya menggunakan media untuk kelencaran proses pembelajaran dan upaya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan memanfaatkan, media dalam pembelajaran dalam pembelajaran *scoresheet*

kemampuan daya serap mahasiswa yang berbeda-beda mengharuskan dosen untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh mahasiswa. Media pembelajaran adalah saluran atau pengantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi, dan pesan dari pengajar dosen kepada mahasiswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R & D) produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, buku saku pada materi bola voli semester I kelas C pada langkah awal, peneliti menganalisis kebutuhan dengan cara pengumpulan informasi. Informasi yang didapat berasal dari pengamatan di lapangan saat peneliti melakukan observasi di Jurusan Penjasokesrek Fakultas FKIP Universitas Musamus Merauke. Khususnya kelas C semester I. dilakukan Borg and Gall menjadi (7) langkah pengembangan berikut ini yaitu: (1) Research and Information Collecting (2) Planning, (3) Develop preliminary Form of Product, (4) Main Produk revision, (5) Main Field testing, (6) operational field testing, (7) Final product revision

Pada tahap pertama yaitu potensi dan masalah yang mana masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran seperti mahasiswa jenuh dan juga kurangnya modifikasi media pembelajaran dari masalah, yang dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam proses pembelajaran oleh karena itu dalam penelitian ini. Peneliti mencoba memecahkan masalah dengan metode yang ditentukan pada dengan begitu diharapkan masalah yang ada dapat mengurangi bahkan diselesaikan.

Tahap pengumpulan data, pada observasi yang telah dilakukan banyak dapat beberapa masalah yang telah disebutkan pada tahap pertama yaitu. Potensi dan Masalah. Dari data yang dapat peneliti memberikan solusi yaitu dengan merancang pembuatan buku saku *scoresheet* bola voli. Guna membantu pengajar atau dosen untuk dalam memberikan materi *scoresheet* agar pembelajaran, dapat terlaksana dan maksimal. Tahap desain merupakan tahapan untuk merancang desain media buku saku dengan melihatnya potensi dan masalah yang ada. Media yang dikembangkan merupakan media buku saku. yang mana hasil pengembangan ini dalam bentuk buku saku *scoresheet* dalam pembuatan dan pengembangan media buku saku ini ada beberapa factor yang mempengaruhi dari buku saku yang telah dibuat kemanfaatnya fungsi, buku saku *scoresheet*, dan juga alat-alat yang digunakan harus sesuai dengan kondisi dan kegunaan media buku saku *scoresheet* bola voli. Pada tahap berikut ini yaitu. Tahap validasi validasi dinilai oleh beberapa ahli, ahli yaitu. Ahli, Media ahli, Materi dan juga. oleh salah satu ahli, dosen pengampu mata kuliah. Pada tahap ini validasi dilakukan guna melihat apakah media buku saku *scoresheet* layak digunakan' dalam pembelajaran jika dikembangkan atau tidak. Dalam validasi yang telah dilakukan mendapatkan nilai dalam kategori, layak maka buku saku *scoresheet* bisa digunakan dan dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Tahap ketujuh yaitu perbaikan produk akhir dalam revisi tahap perbaikan ini produk ada beberapa hal yang perlu di revisi yaitu pembuatan teori pendukung dalam penelitian, ini pembujatan konsep buku saku *scoresheet* dari beberapa revisi atas merupakan revisi ahli media mau pun ahli materi. Adapun revisi pada ahli

media judul sesuai dengan mencakup isi keseluruhan dari pengguna buku saku dan Bahasa dalam materi sesuai dengan KBBI, dan penampakan kesimpulan dan saran pada media buku saku *scoresheet* bola voli ada pun komentar berwujud lisan maupun tertulis yang diberikan dari salah satu seorang dosen pengampu mata kuliah ialah memberikan saran masukan yang sangat membangun, dosen berpendapat bahwa media buku saku ini sangat penting membantu pengajar dalam proses pembelajaran, maupun melaksanakan permainan bola voli.

Hasil penggunaan media buku saku mempermudah memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar-mengajar dengan menyusun rencana media pembelajaran secara sistematis, dan berdaya guna, maka pengajar atau dosen akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis, dan terencana sehingga mempermudah mahasiswa mempelajari dalam proses pembelajaran materi *scoresheet* bola voli sejalan dengan mudah. Dari beberapa penelitian yang dilakukan kesamaan bahwa media pembelajaran, yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa materi yang diajarkan mudah dipahami dan menarik dalam sebuah media dapat meningkatkan minat mahasiswa belajar. Media pembelajaran dapat pula menjadi alat belajar mandiri bagi mahasiswa diluar jam pembelajaran kuliah, selain itu juga media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk bagi pengajar atau dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran *scoresheet* kepada mahasiswa.

Penelitian pun hanya ada beberapa tahapan yang dilakukan penelitian. Penelitian oleh Brog and Gall, hanya dilakukan beberapa tahap karena, Masa

pandemic covid19 melanda di Indonesia bahkan diseluruh dunia akhirnya. Peneliti sulit untuk penelilih sekolah-sekolah yang ada kabupaten merauke yang belajar secara daring dari, rumah masing-masing Guru-guru dan siswa-siswi akhirnya.peneliti menggunakan, penelitian dengan pengembangan Brog and Gall ada 10 tahapan sebelumnya.dirubah menjadi 7 hapan langkah-langkah pengembagannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan buku saku pembe,lajaran *scoresheet* bola voli layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengisihan *scoresheet* bola pada mahasiswa Kelas C Jurusan Penjaskesrek Semester I dengan rata-rata skor validasi ahli media tahap I 7.27% validasi tahap II 90% dan rata-rata skor ahli materi Validasi Tahap 53.8%. validasi tahap mendapatkan nilai rata-rata 61.5% hal ini juga pun didukung oleh hasil tinjauan Dosen pengampuh dengan skor rata-rata 92.7%, dan hasil penilaian pada mahasiswa terhadap buku saku pembelajaran *scoresheet* bola voli adalah 90%

B. Saran

Adapun saran-saran yang diberikan untuk penelitian yang akan datang adalah sebagai berikut.

1. Perlu adanya pengembangan buku saku pembelajaran *scosheet* bola voli lebih baik lagi. Dalam proses pembelajaran mahasiswa Penjaskesrek
2. Perlu adanya pengembangan buku aku bisa mempelajari oleh masyarakat lebih terperinci.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Bandi Utama, *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 8, m Nomor 1, April 2011
- Askhabul Kirom, *Peran Guru dan Peserta didik dalam proses Pembelajaran Berbasis Multikultural*, Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam Volume 3, Nomor 1, Desember 2017
- Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2 Desember 2017
- Basuki, S. (2016). *Pendekatan Scientific Pdada Penjasorkes Dalam Rangka Membentuk Jati Diri Peserta Didik* Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesian Volume: 12, No 2, November 2016
- Boma Sandy, Kurnia Tahki , Nur Ali, *Media Pembelajaran Servis Tennis Meja Berbasis Video Tutorial Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 koba*, Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif, (No) (Volume) (Tahun): [01] [03] – [2020]
- Didik Rilastiyo Budi (2021) *Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*
- Dipa Prayudha Hutama, Eka Fitri Novita Sari, Mustafa Mashur, *Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar melalui Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SD*, JPJA-Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif Volume (02), No 01, Mei, 2019.
- Efan Murtiyono *, Hermawan Pamot Raharjo (2015) Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli Mini melalui Tutor Sebaya Siswa Sekolah Dasar, *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*
- Efan Murtiyono Dkk (2015) Meningkatkan Hasil Belajar Bola Voli Mini Melalui tutor sebaya siswa sekolah dasar, *Journal of Physical Education, Sport, health and recreation*

- Firmansyah (2009) Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Indonesia Volume 6, NO 1, April 2009*
- Fitter Arip Sasongko, Penerapan Metode Modifikasi Media Olahraga dalam Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas V SD N 09 KETAHUN, 2014
- Hendra Jondry Hisky (2012) *Hubungan antara Kekuatan otot Tungkai Kaki terhadap Kemampuan Vertikal Jump pada Permainan Bola Voli Putri Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Musamus Merauke*
- Herka Maya Jatmika, *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No. 1, 2005
- Ika Noerjannah, Andun Sudijandoko (2016) Kontribusi Konsentrasi terhadap Keterampilan Ketepatan Servis Atas Bola Voli pada Permainan Putri SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto, *Jurnal Kesehatan Olahraga Vol. 05 NO. 2 Edisi Juli 2016*
- Ika Noerjannah Dkk (2016) Kontribusi Konsentrasi Terhadap Keterampilan Ketepatan Servis Atas Bola Voli Pada Pemain Putri SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto, *Jurnal Kesehatan Olahraga Vol. 05 NO. 2 Edisi Juli 2016*
- Ismoko dalam Sukoco (2013) Pengaru Metode Latihan dan Koordinasi Terhadap Power Tungkai Atlet Bola Voli Junior Purti, *Jurnal Keolahragaan, Volume 1 – Nomor 1, 2013*
- Muhamad Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*, jurnal Edukasi@Elektro Vol. 5, No, 1. 2013

- Noralita Deritani (2017) Pengaruh Latihan Overhead THROW terhadap Hasil Servis Atas Permainan Bola Voli Pada Siswa Ekstrakurikuler, *BIORMATIKA Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang Vol. 3 No 2 September 2017*
- Nora Lita Deritani (2017) Pengaruh Latihan Overhead Throw Terhadap Hasil Servis Atas Permainan Bola Voli Pada Siswa Ekstrakurikuler, *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang Vol. 3 No 2 September 2017 ISSN*
- Nikodemus dalam Gall and Brog (2020) Pengembangan Media Bola Gantung Joss Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Smash Bola Voli Pada Pembelajaran PJOK SMA
- Pujianto (2017) Perancangan Buku Pedoman Umum Sebagai Media Pembelajaran, *jurnal Vol. 4 No.02, januari 2017*
- Pujianto Dkk (2017) Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Ejaan Di Sekolah, *Jurnal Desain Vol.04. No 02, Januari 2017*
- Sabaruddin Yunis Bangun, *Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia*, Jurnal Publikasi Pendidikan, Volume. VI No. 3 Oktober 2016.
- Sukmadinata, N. R. (2004) *Landasan Psikologo: Proses pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang menarik*, , Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011
- Talizaro Tafonao, *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018